

¿El juego humano es distinto al juego animal? Fink y el fenómeno del juego

Is human play different from animal play?

Fink and the phenomenon of play

Rodrigo Cervantes González 

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

rodr cerv@gmail.com

Recepción: 26 de septiembre de 2023

Aceptación: 19 de febrero de 2024

Resumen

El juego es una actividad que aparentemente compartimos con los animales no-humanos. Se puede pensar en diversos ejemplos donde los animales juegan e interactúan lúdicamente entre ellos y el ser humano. Sin embargo, el filósofo alemán Eugen Fink propone un acercamiento filosófico al fenómeno del juego en el ser humano que permite pensar en esta actividad como un elemento constitutivo que refleja simbólicamente la estructura metafísica del mundo. Además de ello, se consideran como preámbulo las investigaciones de Burghardt como especialista del comportamiento animal y, en específico, del fenómeno del juego por parte de los animales no-humanos. Este movimiento permite que, al momento de abordar las afirmaciones de Fink respecto al fenómeno del juego, se tenga un trasfondo de la manera en que seres humanos y animales no-humanos comparten rasgos filogenéticos respecto al juego, aunque cumpla papeles ontológicos distintos.

Palabras clave: animales no-humanos, fenomenología, juego, Fink, mundo

Abstract

Play is an activity that we apparently share with non-human animals. One can think of several examples where animals play and interact playfully with each other and with humans. However, the German philosopher Eugen Fink proposes a philosophical approach to the phenomenon of play in humans that allows us to think of this activity as a constitutive element that symbolically reflects the meta-physical structure of the world. In addition, Burghardt's research as a specialist of animal behavior and specifically of the phenomenon of play by non-human an-

imals is considered as a preamble. This movement allows that, at the moment of approaching, Fink's affirmations regarding the phenomenon of play, it is possible to have a background of the way in which, although human beings and non-human animals share phylogenetic features regarding play, even so, the activity of play fulfills different ontological roles.

Keywords: *appearance, non-human animals, phenomenology, play, world*

El juego

Resulta complicado abordar el problema del juego desde la filosofía debido, entre otras cosas, a la multiplicidad de maneras y configuraciones en que se presenta en la vida del ser humano. Ha estado presente en todas las culturas y momentos, pero el juego no ha ocupado un lugar central en la reflexión académica, a diferencia de otras actividades humanas fundamentales, como el culto a los muertos o las representaciones artísticas y visuales (por nombrar algunos ejemplos). Es una representación, una puesta en escena que la filosofía pocas veces ha estudiado.

El juego, visto desde una perspectiva fenomenológica, se caracteriza por ser una actividad que presenta una puesta en práctica de acciones que, ante todo, no se toman con “seriedad”, que no pertenecen a las actividades “ordinarias” de la vida. Es, por lo tanto, una actividad que escapa a la regularidad de las acciones cotidianas y, sin embargo, como menciona Eugen Fink (2016, p. 201), es la actividad más mundana y conocida de todas. Todos los seres humanos jugaron en su infancia, e incluso muchas veces en su edad adulta.

En la sociedad contemporánea se da un elemento de paradoja respecto al papel que desempeña el juego. La edad adulta está marcada por el establecimiento de responsabilidades y compromisos que sitúan al individuo en una posición donde lo cotidiano y actual son los elementos de mayor gravedad. Más aún, la productividad laboral está ligada a la capacidad de compra y consumo de bienes y servicios. En el panorama actual, las generaciones de individuos en edad laboral están constantemente expuestas a la oferta de consumo de actividades recreativas. Es decir, el juego es un elemento que, en nuestra sociedad, cumple el papel de consumo como escape de las obligaciones y responsabilidades del orden de vida regular.

Sin embargo, este “escape” o puesta en práctica de una alternativa al fluir de los acontecimientos cotidianos tiene cercanías conceptuales con distintas prácticas que también son asociadas al concepto de “juego”. El ser humano juega todo el tiempo y al hacerlo establece una *epojé* a la realidad misma, al espacio que lo rodea y al tiempo que lo contiene:

El juego “interrumpe” la continuidad, esa continuidad determinada por fines del curso de nuestra vida, está en la distancia. Pero cuando parece *eludir* el curso vital ordinario, se *relaciona* justo de manera significativa con él; a saber, al modo de la representación. Cuando solo se limita, como es usual, el juego frente al trabajo, frente a la realidad, frente a la seriedad y frente a la autenticidad, se le coloca falsamente *al lado* de otros fenómenos vitales. El juego es un fenómeno fundamental de la existencia, tan original y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y el dominio, pero *no* está traspasado como los otros fenómenos fundamentales por una aspiración común hacia el último fin. En cierto modo está frente a ellos—para recogerlos en sí, representándolos. (Fink, 1966, pp. 15-16)

En la cita anterior de Fink, podemos observar que el juego es subversivo, pero se da en una actualidad distinta a la del tiempo y del espacio en la que nos movemos en la actitud ingenua. Es decir, el juego crea una realidad alternativa en un espacio y tiempos artificiales reservados únicamente para el o los jugadores. En el ajedrez, por ejemplo, el objeto blanco con forma de caballo frente a mí, deja de ser un objeto con determinado peso y textura para convertirse en el caballo que podrá hacer jaque al rey de mi oponente en una o dos jugadas. Los niños, por su parte, dejan de ser quienes eran hasta entonces y se transforman en su héroe favorito al usar un traje o elemento representativo de la vestimenta de este. El mundo real queda como escenario de fondo de la imaginación del niño jugando.

Sin embargo, existen otros fenómenos que se asemejan al juego y una mirada rápida, sin problematización, los nombra como tales. En este caso, se pueden mencionar múltiples ejemplos de comportamientos lúdicos en animales no humanos: escenas de pulpos abriendo frascos, prácticas en las que los delfines no comen a sus presas del cardumen y solo las rodean o interacciones entre cachorros que corren unos tras otros y se muerden sin lastimarse, solo por mencionar algunos casos.

Juego en animales no-humanos

En investigaciones recientes respecto al comportamiento de los animales no-humanos se ha utilizado el concepto “juego” para referirse a determinadas actividades. Sin embargo, utilizar el concepto de juego para referirse a los animales no es la manera en que para Fink se puede afrontar este fenómeno. Para el filósofo alemán, el juego es un fenómeno que únicamente poseen los seres humanos. Más adelante se hablará de las razones de por qué el filósofo mencionado sostiene esa afirmación. Pero basta con señalar que el juego, en sus determinaciones, propone una alternativa a la cotidianidad en la que se encuentra el ser humano,

situación que no se muestra reflejada en la conducta y modo de vida de los animales no-humanos.

Para comenzar, un rasgo que diferencia la propuesta sobre el juego que presenta Fink de la concepción etológica puede observarse en diversos comportamientos de los animales. Esto radica en que los puntos de vista desde los cuales se dan las aproximaciones son completamente distintos. Para el filósofo alemán el juego es visto como una actividad mundana donde el ser humano se establece en una relación con el mundo. Por otra parte, el juego para los animales o, mejor dicho, lo que puede interpretarse como juego en los animales no-humanos es analizado también desde la perspectiva de la psicología y la etología (Held y Špinká, 2011, p. 893).

Ambas ciencias parten de ideas y determinaciones teóricas y epistemológicas que presentan el problema del juego desde una determinada perspectiva temática. Por ejemplo, el papel que juega en las emociones o la actividad motriz y física implicada en los juegos de los animales no-humanos (Bekoff y Byers, 1998, p. xv). El interés de esta reflexión no se dirige únicamente hacia una problematización de los criterios conceptuales y metodológicos utilizados en las ciencias que estudian el comportamiento animal y humano. Además de esto, el cometido es dirigirse hacia el contraste que existe entre estas perspectivas cognitivas por un lado y, por otra parte, la comprensión de la manera finkeana de entender el juego y responder a la razón de que este filósofo lo considere un fenómeno que se presenta únicamente en humanos.

Para las personas que tienen mascotas como gatos y perros resulta evidente que estas especies jueguen. La manera en que se percibe dicha actividad en los animales lejos de ser una mera antropomorfización de las conductas observadas permite realizar un acercamiento a la conducta de los animales donde las actividades y movimientos generados son descriptibles como “juego”. A este respecto, se puede señalar que el juego, en los animales, suele manifestarse como una actividad en la que se involucran generalmente objetos del entorno mediante acciones que no son “serias”. Es decir, comportamientos sacados de contexto que, según Hall, no son estructuralmente definidos o difíciles de asociar con una función determinada (1998, p. 47).

Burghardt, teórico del comportamiento animal que ha dedicado gran parte de sus investigaciones acerca de los animales no-humanos a la materia del juego, afirma que definir lo que se entiende por juego es ya suficientemente complejo. Analizarlo en el comportamiento de los animales no humanos es, por lo tanto, todavía más complejo que en el caso del ser humano (2005, p. 7). Una razón de peso que propone para observar esa perspectiva consiste en que

desde los estudios psicológicos y biológicos existen diferencias respecto a una definición de juego (pp. 6-7).

El juego cumple una amplia gama de características para diversos investigadores, desde ser un elemento de exploración y aprendizaje biológicamente determinado que cumple el fin de salvaguardar la vida del individuo, hasta una actividad superflua que se realiza cuando existe suficiente tiempo libre y las necesidades primarias están satisfechas (Burghardt, 2005, p. 7). Estas posturas acerca del juego –incluyendo otras como la obtención de poder en un contexto social, el desarrollo de la imaginación y el autoconocimiento– se investigan en un proceso evolutivo, en el que las capacidades sociales y mentales de cada especie configuran un acercamiento al fenómeno del juego.

Visto desde la perspectiva de la etología, Burghardt (2005) presenta cinco elementos que guían el estudio del juego en los animales en relación con su comportamiento. Según lo expuesto por el autor, se puede hablar de las raíces biológicas del juego en los animales no-humanos desde:

1. El control corporal y cerebral necesario para realizar las actividades lúdicas.
2. La función adaptativa del juego en el desarrollo del sujeto implica que el juego se presente con mayor frecuencia en los animales cuando el sujeto es de menor edad.
3. El punto anterior implica el estudio del desarrollo del juego durante la vida del sujeto, si este desaparece o se modifica al avanzar la edad. Al rasgo anterior, el autor le llama desarrollo ontogenético, es decir, el cambio de un individuo.
4. Un elemento filogenético, que guía las investigaciones etológicas hacia una perspectiva global, donde el juego se modifica o enseña en la sucesión generacional de individuos.
5. Una perspectiva subjetiva, donde un rasgo interesante es conocer si jugar modifica las emociones del individuo implicado en el juego (2005, p. 15).

El autor presenta algunos elementos y descripciones de observaciones que pueden asociarse con el fenómeno del juego. En esto elabora una descripción del comportamiento de los caballos siguiendo los cinco puntos descritos anteriormente (Burghardt, 2004).

En un aspecto similar, el filósofo Godfrey-Smith menciona que recientemente se ha observado que el comportamiento de los pulpos presenta rasgos que pueden clasificarse como distintivos de juego: realizar actividades sin recompensa inmediata (2017, p. 59). Elaborando una relación de parecidos entre la psicología de los cefalópodos y los seres humanos, el filósofo menciona al juego con objetos como una compatibilidad en el comportamiento entre especies tan distintas (2017, p. 107).

Sin embargo, el juego es una actividad que, además, involucra la práctica con objetos aparentemente innecesarios. Según Burghardt, para que una actividad sea considerada juego en animales no-humanos debe cumplir con algunas características, las cuales se citan a continuación:

The frequent observation that play occurs only when animals are in a “relaxed field” state, warm, content, and so forth supports the view that play of various kinds originated in animals with 1) sufficient metabolic resources; 2) an efficient aerobic system; 3) a relatively familiar and often risk-free juvenile environment; 4) the ability to accumulate more energy than can be shunted to growth; 5) escape from the need to behaviourally thermoregulate to bring the body to the optimum for vigorous behavior; 6) innate precocial exploratory and arousal mechanism; 7) specific motivational and behavioural systems; and 8) relatively high rate of offspring.¹ (2005, p. 151)

Los elementos descritos anteriormente permiten entender las necesidades biológicas subyacentes en la capacidad de juego en los animales. Sin embargo, más allá de estas consideraciones, en un estudio posterior el autor reduce las necesidades que los animales tienen para jugar a cuatro puntos principales: 1) Tener suficiente energía metabólica; 2) estar libres de estrés y tener suficientes reservas de comida; 3) necesidad de estímulo; 4) tener un estilo de vida que involucra modos distintos de comportamiento individual y social. (2005, p. 172)

Con lo dicho hasta ahora, puede entenderse la manera en que desde las disciplinas científicas correspondientes es defendible e investigable la capacidad que tienen los animales no-humanos para jugar. Por el contrario, para Fink el juego es una actividad esencialmente humana. Pueden jugar niños y adultos por igual y, sin embargo, lo que puede estudiarse como juego desde los animales no-humanos no es idéntico ni cumple los mismos criterios que el juego en los seres humanos. Para Fink, el juego es un fenómeno intramundano, que revela mucho del orden del cosmos (2016, p. 53).

¹ “La frecuente observación de que el juego solo se produce cuando los animales se encuentran en un ‘campo relajado’ —estado, temperatura corporal, nivel de saciedad, entre otros— respalda la opinión de que los juegos de diversos tipos se originaron en animales con: 1) recursos metabólicos suficientes; 2) un sistema aeróbico eficiente; 3) un entorno juvenil relativamente familiar y, a menudo, sin riesgos; 4) la capacidad de acumular más energía de la que puede desviarse al crecimiento; 5) haber superado la necesidad de termorregulación conductual para llevar el cuerpo al punto óptimo para un comportamiento vigoroso; 6) mecanismos precociales innatos de exploración y excitación; 7) sistemas motivacionales y conductuales específicos; y 8) una tasa relativamente alta de descendencia. (Todas las traducciones son del autor del artículo).

El juego como fenómeno esencialmente humano

Dada la situación descrita respecto al pensamiento de Fink en torno al juego, se presentan como problemáticos los argumentos que se mostraron en el apartado anterior respecto de si los animales no-humanos tienen actividades que representan al juego. El argumento del filósofo alemán consiste en que el juego es un fenómeno que proporciona sentido a la existencia humana. Para ello, en su libro *Play as a symbol of the world* (2016) hace una reflexión respecto al papel del ser humano en el mundo y la situación conceptual del mundo mismo.

De acuerdo con lo propuesto por el filósofo alemán, el ser humano, es el único que está en contacto con las demás cosas del mundo. El mundo no debe entenderse como un todo cerrado con una delimitación geométrico-espacial o un gran contenedor donde las cosas del cosmos pueden agruparse. El mundo es el lugar donde se encuentran tanto el ser humano como las cosas con las que tiene contacto, pero el mundo es el contexto donde sucede la vida y las acciones del ser humano. (Husserl, 1980, p. 178)

En los dos primeros capítulos de la obra mencionada, Fink expone la situación en la que el juego ha sido visto como un elemento adyacente a la vida del hombre, mientras que la filosofía, la seriedad y el conocimiento del mundo constituyen los elementos centrales en el ser humano: “Does not the dream-woven world of play disperse as soon as sorrow, need, and deprivation afflict us, but also as soon as we proceed to free actions, to the self-actualization of our freedom in the harsh world of affairs” (2016, p. 41).²

El ser humano, de acuerdo con Fink, mantiene una relación con el juego como ninguna otra especie, aún después de la niñez, la cual es la etapa en que más se pasa tiempo jugando. Es cierto, como se dijo antes, que hay muchas especies animales que juegan, pero el sentido de su individualidad no se desenvuelve en esa actividad como sucede con el ser humano (2016, p. 177). Es en esta situación que el filósofo alemán propone que el juego es una actividad que se desarrolla con especial importancia en el ser humano, y así, es únicamente este quien puede observar una relación de sentido con el mundo a través del juego.

Entender que el juego ha sido relegado a una situación mundana que no es de especial importancia para la vida cognitiva del hombre supone entender que, desde el inicio de la filosofía, Platón (1988) consideró que todo conocimiento y actividad del mundo sensible era solo un reflejo del mundo inteligible, el cual constituía la

² “¿No se dispersa el mundo onírico del juego tan pronto como nos afligen la pena, la necesidad y la privación, pero también tan pronto como procedemos a acciones libres, a la autorrealización de nuestra libertad en el duro mundo de los asuntos?”

realidad en sí del mundo. El juego era una actividad que alejaba del conocimiento del *eidós*. En *El oasis de la felicidad*, el filósofo alemán menciona que el mundo al cual se adhiere el jugador es uno distinto del cotidiano: los aspectos y elementos que constituyen el mismo son una “apariencia” de lo que se hace presente en la sensibilidad de la persona (Fink, 1966, p. 14). Ese es uno de los aspectos principales que caracterizan la relación del pensamiento filosófico occidental con el fenómeno del juego. La realidad en la que se adentra el jugador es denominada por Fink como “mundo lúdico” (1966, p. 21). Dicho mundo se establece sobre la base de la sensibilidad, emoción y pensamiento del jugador con una realidad que se aleja de la cotidiana. Por tanto, el ser humano es el único que puede relacionarse con el mundo de una manera imaginativa, creativa, donde estos conceptos tienen una relación más cercana a la conciencia del yo y del mundo que el que se da con los animales no-humanos (1966, p. 8).

Sin embargo, un estudioso del comportamiento animal podría objetar que, si bien los animales no-humanos no tienen una relación epistémica con el mundo, a la manera en que la tienen los seres humanos, sí existe la posibilidad de que estos conozcan e interactúen con el entorno de múltiples maneras, y el juego es un medio que permite a las distintas especies relacionarse con el mundo. El caso de los simios es quizá el más característico cuando se habla de juegos y la necesidad evolutiva que se cumple con estos en las especies animales (Mielke y Carvalho, 2022, p. 3). Sin embargo, a diferencia de estos, en el ser humano el juego es un fenómeno que condiciona una manera distinta de acercarse al mundo. Una manera donde los límites del tiempo y el espacio de la realidad inmediata son cambiados por un espacio y tiempo distintos, cuya principal característica es la manera en que esa situación de fantasía pone una abertura en la cotidianidad:

Human play has world-significance, has a cosmic transparency –it is one of the clearest world-figures of our finite existence. While playing, the human being does not remain in himself, does not remain in an enclosed domain of his psychic interiority— rather, he ecstatically steps out of and beyond himself in a cosmic gesture and interprets the whole of the world in a manner that is suffused with sense. (Fink, 2016, p. 46)³

³ “El juego humano tiene un significado mundial, una transparencia cósmica: es una de las figuras mundiales más claras de nuestra existencia finita. Mientras juega, el ser humano no se queda en sí mismo, no permanece en un dominio cerrado de su interioridad psíquica, sino que sale extáticamente de sí y va más allá en un gesto cósmico e interpreta el mundo entero de una manera llena de sentido.”

El ser humano traspasa sus propios límites en relación con el momento de juego. Las distintas especies animales juegan, es verdad, pero en su juego no se involucra una apertura hacia la infinitud del cosmos. Es decir, parafraseando el título del libro de Fink, el juego humano es un símbolo del mundo:

But if the human being is thus not merely in time, but rather knows about time and transience—is not merely simply present at hand like the stone or the cloud but rather comports himself to his own Being, indeed is even unsettled by his own questionable-ness and seeks to grasp his existence—then he knows himself in this way not merely as “different” and “of another sort” against the background of animality, but rather thereby also comports himself to what is intransitory, to what steers all perishing, all emergence and decline of finite things. (p. 73)⁴

Una de las mayores cualidades del ser humano es trascender su propia existencia. Es en este punto donde Fink relaciona la acción de jugar con la libertad. El ser humano, al jugar, pone reglas en el juego, esto permite que la realidad que aparece al jugar sea concebida como una realidad alternativa, ficticia y temporal en la que las constricciones que lo detienen en el día a día puedan ser suspendidas por un momento (1966, p. 19). El juego es libre en la medida en que posee reglas. Al respecto, este autor nos previene de considerar leyes las reglas que dan forma a los juegos:

El jugar está sostenido y compuesto por una obligación, está encerrado en as arbitrarias flexiones de cualesquiera acciones, no está libre de trabas. Si no se pusiera y obedeciera una obligación, no se podría jugar. Pero la regla del juego no es una ley. La obligación no tiene el carácter de lo inmutable. (1966, p. 19)

Pueden encontrarse analogías de reglas tácitas entre los juegos de los animales no-humanos. Por ejemplo, normas que se siguen con indicaciones e insinuaciones no-lingüísticas (Lohmar, 2016, p. 41). Sin embargo, no podría imaginarse un juego humano donde las reglas no fueran flexibles. Jugar, en el amplio sentido del término, es permanecer en un mundo donde las reglas guían el camino a seguir y,

⁴ “Pero si el ser humano no está simplemente en el tiempo, sino que conoce el tiempo y la fugacidad, no está simplemente presente como la piedra o la nube, sino que se adapta a su propio Ser, incluso se inquieta por su propia cuestionabilidad y busca comprender su existencia, entonces no se conoce a sí mismo simplemente como ‘diferente’ y ‘de otro tipo’ en el fondo de la animalidad, sino que también se adapta a lo que es intransitorio, a lo que dirige todo perecer, todo surgimiento y declive de las cosas finitas.”

además, pueden cambiar en su desarrollo. A propósito de reglas como guías del juego, resulta interesante mencionar la relación que existe entre la reflexión del juego y las reglas que menciona Fink (1966, p. 19) con las reglas y los juegos del lenguaje que plantea Wittgenstein (1986, p. 81).

Se puede plantear un paralelismo entre ambas posturas respecto a la brecha que separa las actividades lúdicas de los seres humanos de las de los animales. En ambos pensadores se presenta una dimensión de sentido, es decir, semántica (Wittgenstein, 1986, p. 106) que no poseen los animales no-humanos. Estos no pueden practicar actividades lúdicas simplemente porque no poseen una semántica conceptual. Pero tampoco se pretende hacer una apología del juego humano como actividad caracterizada por una función representativa o creativa de la cual carecen los animales no-humanos. Lo que se quiere decir es que existen disciplinas capaces de legitimar que el juego es compartido tanto por los seres humanos como por otras especies. Además, es importante destacar la manera en que puede establecerse una semántica no-lingüística de las interacciones entre los animales y su entorno que permanecen veladas al ser humano, quien posee su propia manera de relacionarse con el mundo basada en sus capacidades biológicas y psicológicas.

Como consecuencia de ello, lo que el presente trabajo consideró fue que el juego humano es un fenómeno que involucra una relación especial de las personas con el mundo. Es donde se presentan elementos inherentes a nuestra especie, como la libertad y la creatividad; lo que Fink llama el mundo lúdico:

Cada juego es una producción mágica en un mundo lúdico. *En él están los papeles de los jugadores, los papeles alternativos de la comunidad lúdica, la obligatoriedad de la regla de juego, la significación del juguete.* El mundo lúdico es una dimensión imaginaria cuyo sentido óntico presenta un oscuro y difícil problema. Jugamos en el llamado mundo real, pero creamos jugando un reino, un campo enigmático que es y a la vez no es real. (Fink, 1966, p. 21)

El problema del juego es, por lo tanto, un problema que no puede abordarse únicamente desde su aspecto evolutivo. El juego, en el papel que le confiere la actividad humana, es un fenómeno trascendente. Desde la perspectiva de Fink, en la crítica que plantea a *ciertos a priori* constitutivos en la filosofía de Husserl y de Heidegger, el fenómeno del juego, al ser un elemento que estructura una "realidad alterna" en los jugadores, sería un elemento meóntico (en la terminología de Fink, lo meóntico alude a la dimensión originaria de los entes antes de ser entes, es decir, a lo no-ser).

No podría decirse que sea metafísico, debido a la distinción que la misma metafísica ha hecho entre ser y aparecer, la cual, en ambos casos, pertenece al momento de lo ente y no a lo pre-ente como lo entiende Fink. En este sentido el juego es el mundo del aparecer, pero distinto al aparecer mundano que cuestionaba Platón. El aparecer del juego revela una verdad subyacente a las actividades humanas y al mundo mismo como lugar donde acontece el juego. Lo dicho hasta ahora puede entenderse en las palabras de Bruzina (1997):

What this amounts to is quite simple though irreducibly paradoxical. Just as that which undergoes origination takes form as a being in ultimate constituting process, in temporalization, and can be said thus to be drawn out of Nothingness into being, i.e., into being-as-appearing, so also in analogous fashion, when in philosophic reflection that process of originative constitution itself, i.e., *Urzeitigung*, is drawn into conceptual determinacy for the thinker, one can speak of this operation as drawing the “meontic Absolute” out of its own native condition of “pre-being,” or “non-being,” into being. To think ultimate temporalization phenomenologically is to “ontify” what itself is *not ontic (or ontological) at all*. In other words, at the same time that one gives positive conceptual determinateness to ultimate process, one has to designate it as *me-ontic*, that is, as “in itself” essentially *not-being*. (pp. 78-79)⁵

El carácter de lo meóntico en la filosofía de Fink es lo que proporciona la distinción entre ser y aparecer de la metafísica tradicional respecto al juego, lo cual no permite comprenderlo en toda la complejidad que implica. Puede verse, entonces, como una apariencia de la realidad, como vimos con Platón o, por el contrario, como un hecho biológico-evolutivo visto desde la psicología o la etología.

Conclusiones. El juego como símbolo del mundo

Para finalizar este breve análisis del pensamiento de Fink y la manera en que entiende la importancia del juego en la vida humana, se realizará un breve repa-

⁵ “Esto es muy simple, aunque irreductiblemente paradójico. Del mismo modo que lo originario toma forma como ser en el proceso último de constitución —en la temporalización—, y puede decirse que así es sacado de la Nada hacia el ser, es decir, hacia el ser-como-apariencia, así también, de modo análogo, cuando en la reflexión filosófica ese proceso de constitución originaria en sí mismo —es decir, *Urzeitigung*— es atraído a la determinación conceptual para el pensador, se puede hablar de esta operación como sacar al ‘Absoluto meóntico’ de su propia condición nativa de ‘pre-ser’, o ‘no-ser’, hacia el ser. Pensar fenomenológicamente la temporalización última es ‘ontificar’ lo que en sí mismo no es óntico (u ontológico) en absoluto. En otras palabras, al mismo tiempo que se da determinación conceptual positiva al proceso último, hay que designarlo como meóntico, es decir, como ‘en sí’ esencialmente no-ser.”

so de la manera en que entiende el juego como un fenómeno que trasciende la misma vida humana y que adquiere un carácter estructural del mundo.

Cuando un jugador se desenvuelve en el juego, lo hace en el mundo de la apariencia. Es decir, el carácter fundamental del juego consiste en que se realiza la actividad sobre una atmósfera de irrealidad. Lo irreal y sin fundamento para quien no juega —la fantasía creada durante el juego— puede ser observada por quien mira, sin participar, al que está jugando, son los elementos que nutren el sentido de la actividad del jugador. Dicho con otras palabras, al jugar se nos presenta un entorno de apariencia que es precisamente lo que nos permite mantenernos en el juego. En otros términos, evitar la seriedad del devenir cotidiano. Al jugar partimos de la condición de eventos intramundanos. Todo lo que nos rodea, nosotros mismos y los objetivos que perseguimos como seres en el mundo están fundamentados dentro del campo global de la existencia mundana. En cambio:

We do not face the universe as an external "subject." We are included within the totality. All epistemological compartments that secure an "actuality" of objects are fundamentally "intra-worldly." In the imagination, however, we are not bound to the fixed orbit of actuality that can be experienced. (Fink, 2016, p. 243)⁶

Ya en *Experiencia y juicio* (1980), Husserl había dilucidado que el mundo no puede ser entendido únicamente como un gran contenedor donde pertenecen todas las cosas intramundanas. El mundo no puede ser entendido como un ente al cual tengamos acceso para estudiarlo ni como el conjunto de todos los conjuntos. Es aquello que sustenta todo lo que está fundado, sin ser él mismo algo fundado. No hay fundamentos epistémicos que nos permitan estudiar al mundo como un algo. Es lo que permite el aparecer de los entes. En este sentido, el juego es para Fink el símbolo de la actividad humana que representa la estructura metafísica del mundo. En el juego creamos y vivimos situaciones fundadas, imitamos, imaginamos, creamos y exploramos posibilidades sin que el juego mismo sea algo fundado.

Los animales no-humanos tienen la capacidad de interactuar con los objetos y jugar con ellos, pero su juego no presenta la tensión entre lo fundado y lo fundante. No los conecta con la estructura cósmica del mundo que menciona Fink. En este

⁶ "No nos enfrentamos al universo como un 'sujeto' externo. Estamos incluidos dentro de la totalidad. Todos los comportamientos epistemológicos que aseguran una 'actuality' de los objetos son fundamentalmente 'intramundanos'. En la imaginación, sin embargo, no estamos atados a la órbita fija de la actualidad que puede experimentarse".

sentido, el juego humano y el juego animal son distintos. Mientras que el juego humano desafía las estructuras de la apariencia y el fundamento de la realidad ontológica, el juego animal se encuentra en un estadio filogenético inicial, compartido solo en el sentido biológico con los seres humanos. Sin embargo, este naturalismo evolutivo no puede explicar por sí mismo el carácter estructural que comparten el juego humano y el mundo.

El filósofo estadounidense Putnam (2002) menciona que, en momentos recientes, algunos filósofos han caído en la costumbre de explicar diversos comportamientos humanos y su parecido con comportamientos animales basándose en la teoría de la evolución. Sin embargo, recurrir a estas teorías de manera acrítica presenta el problema de caer en un reduccionismo explicativo al hablar de los comportamientos tanto humanos como animales.

En este aspecto, Fink presenta una postura interesante respecto al fenómeno del juego, que, como él mismo afirma, es algo poco estudiado en la historia de la filosofía. No se pretende desestimar el pensamiento de las disciplinas que estudian el comportamiento animal, ni antropomorfizarlo al punto de vaciarlo de sus propias cualidades. Lo interesante es considerar que existen dimensiones de la realidad humana que han sido escasamente exploradas, y que enfoques como el de Fink sobre el juego permiten ampliar nuestra comprensión de la condición humana. Esto resulta aún más revelador cuando se comparan los puntos de convergencia y divergencia entre el ser humano y otras formas de conciencia con las que coexiste en el mundo.

Referencias

- Bekoff, M. y Byers, J. (1998). *Animal's play: Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*. Cambridge University Press.
- Bruzina, R. (1997). The Transcendental Theory of Method in Phenomenology; the Meontic and Deconstruction. *Husserl Studies*, (14), 75-94. <https://doi.org/10.1023/A:1005991502516>
- Burghardt, G. (2005). *The Genesis of Animal Play*. Brandford Book.
- Mielke, A. y Carvalho, S. (2022). Chimpanzee play sequences are structured hierarchically as games. *PeerJ* (10), e14294. <https://doi.org/10.7717/peerj.14294>
- Fink, E. (1966). *El oasis de la felicidad*. Instituto de Investigaciones Filosóficas. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Fink, E. (2016). *Play as Symbol of the world*. Indiana University Press.
- Godfrey, P. (2017). *Other minds: the octopus, the sea, and the deep origins of consciousness*. Farrar, Straus and Giroux.

- Hall, S. L. (1998). Object play by adult animals. In M. Bekoff & J. A. Byers (Eds.), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives* (pp. 45-60). Cambridge University Press.
- Held, S. D. & Špinka, M. (2011). Animal play and animal welfare. *Animal behaviour*, 81(5), 891-899. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2011.01.007>
- Husserl, E. (1980). *Experiencia y juicio. Investigaciones acerca de la genealogía de la lógica*. Instituto de Investigaciones Filosóficas. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lohmar, D. (2016). *Denken ohne Sprache: Phänomenologie des nicht-sprachlichen Denkens bei Mensch und Tier im Licht der Evolutionsforschung, Primatologie und Neurologie*. Springer.
- Platón. (1988). *Diálogos IV. República*. Editorial Gredos.
- Putnam, H. (2002). *Cómo renovar la filosofía*. Editorial Cátedra.
- Wittgenstein, L. (1986). *Philosophical investigations*. Basil Blackwell.